

Estou adorando passear por aqui!

# RECREIO

R\$ 3,90

Ano 1 • Nº 8

4/5/2000

**Joaninhas**  
Os bichinhos da sorte

## Entre no laboratório de DEXTER

Conheça o criador do desenho

Aprenda experiências legais de fazer



www.**RECREIO**online.com.br

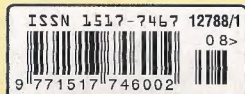
**TESTE**  
Você é viciado em televisão?

**Furacão**  
Ninguém segura este vento



**GRÁTIS**

O sétimo **LIVRO** da coleção **DE OLHO NO MUNDO** e **FASCÍCULOS** da enciclopédia **PARA SABER MAIS**





**Mãe, seu melhor  
presente é a  
alegria do  
seu filho.**



**pecompe<sup>®</sup>**

**TODA CRIANÇA MERECE**

[www.pecompe.com.br](http://www.pecompe.com.br) - Fone: (0xx)18 643-5500 - Fax: (0xx)18 643-5503



AQUI TEM



RECREIO

4

CURIOSIDADES

Coisas legais de saber

6

BICHOS

Joaninha

Conheça melhor este simpático inseto.

8

FAZENDO ARTE

Bicho de massinha

Faça um para você.

9

ECOLOGIA

Economize energia

12

GAMES

Quer ser fera no skate?

Dicas para detonar no videogame.

13

FIQUE LIGADO

A Viagem de Dexter

O novo desenho do pequeno cientista.

14

BATE-PAPO

Genndy Tartakovsky

Conheça o criador do Dexter.

16

EXPERIÊNCIA

Você é o cientista

18

CHIPS E BITS

Parques de diversões

20

PASSATEMPO

Cadê?

24

NATUREZA

Furacão

Entenda este fenômeno natural.

26

EXPERIÊNCIA

Faça um redemoinho

28

TESTE

Você é um telemaniaco?

31

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

Jogue com os Anjinhos

39

PASSATEMPO

Encontre os sete erros

40

CORREIO

Seu espaço na RECREIO

42

DESAFIO

Adivinhe o que está na foto





# CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa  
que você quer saber?  
Então, escreva para a gente:

**Revista RECREIO**  
**Seção Curiosidades**

Av. das Nações Unidas,  
7221- 8º andar  
São Paulo - SP  
CEP 05425-902

E-mail:  
recreio@abril.com.br

## POR QUE O MAR É SALGADO?

**Giuliana Rezende, 9 anos**  
Juiz de Fora - MG

Em seu caminho até  
o mar, os rios desgastam  
as rochas e levam  
em suas águas muitos  
minerais existentes  
no solo. O mar também  
age sobre as rochas,  
tirando minúsculas  
lascas. Dissolvidos  
na água, são esses  
minerais que  
deixam o oceano  
tão salgado.



## POR QUE A PELE FICA ROXA QUANDO LEVA UMA PANCADA?

**Aline Machado, 9 anos**  
Goiania - GO

Com uma batida,  
pequenas veias se  
rompem por baixo  
da pele e um pouco de  
sangue escapa, deixando  
a área escurecida.  
Essa mancha tem um  
nome: hematoma.  
Dependendo da  
quantidade de sangue  
que escapou, a região  
da pele atingida pode  
ficar azulada, roxa ou  
até preta, mas depois  
de algum tempo ela  
volta à cor normal.





## QUAL É O ANIMAL MAIS VELOZ QUE EXISTE?

**Marcelo R. S. da Silva, 11 anos**  
Rio de Janeiro - RJ

Entre os mamíferos, o guepardo é o bicho mais rápido do mundo. Ele é capaz de atingir a incrível velocidade de 110 quilômetros por hora. Mas há uma ave ainda mais apressada: quando voa o falcão peregrino atinge até 270 quilômetros por hora. Essa espécie de pássaro vive no hemisfério norte, mas uma vez por ano visita o Brasil para fugir do frio na sua região.



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ



## POR QUE DORMIMOS DE OLHOS FECHADOS?

**Rodrigo N. Gomes, 8 anos**  
Cuiabá - MT

Durante o sono, nossos músculos ficam bem relaxados para se recuperar da correria do dia. O que mantém nossa pálpebra aberta é um desses músculos. Quando ele relaxa, a pálpebra desce sobre os olhos, nós ficamos de olhos fechados e dormimos tranquilos.

## O DETECTOR DE MENTIRAS EXISTE MESMO?

**João Paulo Souza, 11 anos**  
São Sebastião - SP

Existe e foi criado em 1921, pelo americano John Larson. Ele descobriu que, quando as pessoas mentem, o coração e a respiração ficam acelerados.

Aí inventou um aparelho que mede os batimentos cardíacos, a respiração e transpiração e pode indicar se a pessoa está mentindo. Mas, quem controla essas reações, mente sem que a máquina descubra.







# Pequenas

## As joaninhas enfeitam e protegem o jardim, porque

Bonitinhas e delicadas, as joaninhas são um dos poucos insetos que quase todo mundo gosta. Para muitas pessoas representam até um sinal de boa sorte, por isso são sempre muito bem-vindas nos jardins.

Na verdade, elas só conquistaram esse carinho porque realmente ajudam as plantações. É que as joaninhas se alimentam de pulgões, ácaros, cochonilhas e outros bichos que comem e destroem os vegetais. Assim, enquanto

almoçam, elas acabam salvando a vida das plantas.

### De roupa nova

As joaninhas são da família do besouro e voam muito bem. Quando nascem, têm uma aparência bem diferente dessa que a gente está acostumado a ver. São apenas larvas, uns bichinhos muito pequenos, que saem dos ovos e demoram cerca de 25 dias para se tornarem adultas.

Durante este tempo, elas trocam de pele várias vezes.

Aí, de repente, param de comer e grudam a barriga em folhas, galhos, paredes ou em algum outro lugar. Então acontece a maior transformação da sua vida: por baixo da pele de larva, vai se formando a "roupa" de joaninha, do jeito que todo mundo conhece.

Nem todas as joaninhas têm a carapaça vermelha com pintinhas pretas. Há cerca de 5.000 espécies desse inseto espalhadas pela América, Europa, África, Ásia e Oceania.



Se uma joaninha já dá sorte, imagine só toda esta turma aqui.



# e poderosas

**acabam com os bichinhos que devoram as plantas.**

Elas podem ser vermelhas, amarelas, cinzentas, pretas ou de outras cores. Algumas têm pintas e outras não.

## **Espertinhas**

Embora pareçam frágeis, as joaninhas sabem se defender muito bem.

Segundo os pesquisadores, por serem tão coloridas, elas ficam parecidas com plantas e insetos venenosos e assim enganam os bichos famintos.

Além disso, quando se

sentem ameaçadas, soltam uma substância amarela, que a gente não percebe, mas que funciona como repelente para os outros insetos.



## **Mais joaninhas...**

[www.geocities.com/  
CollegePark/8484/  
ladybugs.htm](http://www.geocities.com/CollegePark/8484/ladybugs.htm)  
(em inglês)

© TONY STONE IMAGES • TIM DAVIS

## **A FICHA DO BICHO**

**Tamanho:** 3 milímetros, em média.

**Alimentação:** pulgões, ácaros e cochinilhas.

**Tempo de vida:** cerca de 180 dias.

**Onde vivem:** no mundo todo.

CÓNSULTORIA: JULIO CÉSAR GUERREIRO, ENTOMOLOGISTA



# BOA SORTE PARA VOCÊ!

Faça uma joaninha para  
enfeitar suas plantas.

## VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- massa de modelar **vermelha**
- massa de modelar **preta**
- 2 **clipes** de papel
- 1 palito de dentes

## PASSO-A-PASSO

- 1) Faça uma bola de massa vermelha e achate a parte de baixo. Com o palito, faça um traço no meio.
- 2) Molde a cabeça e as pintinhas com a massa preta.
- 3) Use um clipe para as antenas e outro para o suporte.
- 4) Prenda a cabeça no corpo com o palito e grude as pintas. Coloque as antenas e prenda o suporte na parte de trás. Prontinho!

Antenas

Cabeça

Corpo

Suporte

Entorte o clipe do  
suporte como quiser

Pintinhas

## DICA:

se não encontrar massinha  
vermelha e preta, use  
outra cores: há muitos  
tipos de joaninha.



**Você anda preocupado com a destruição da natureza? Está na hora de colaborar! Veja algumas dicas simples para economizar energia elétrica em casa e preservar este importante recurso.**

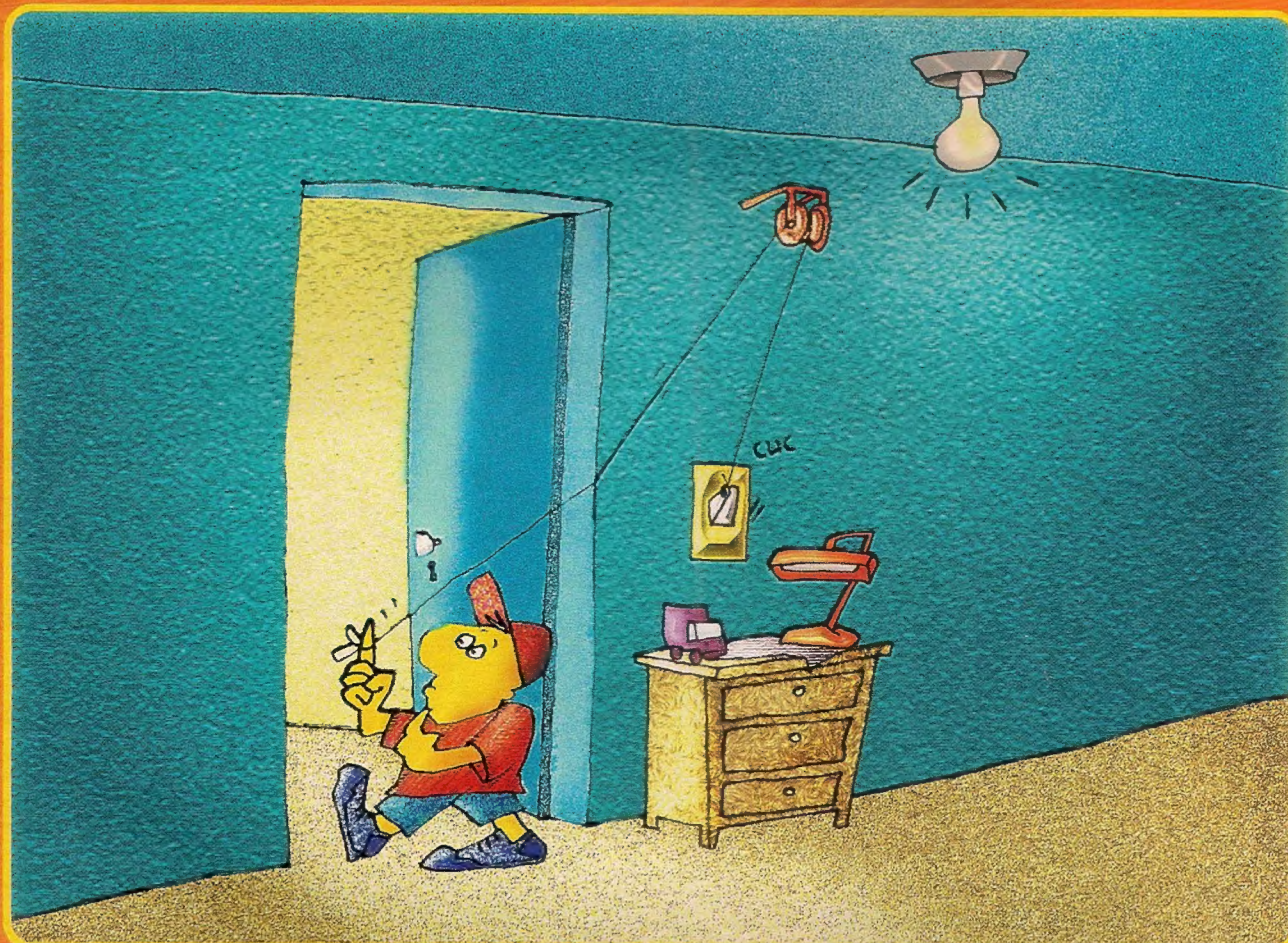


ILUSTRAÇÃO: OSIRES

**Antes de sair para brincar com a turma, apague a luz do quarto. Quem esquece de fazer isso, joga energia no lixo.**

**Deixe a geladeira aberta pelo menor tempo possível: enquanto toma um suco geladinho, feche a porta. E, sempre que puder, pegue tudo que precisa de uma vez, para não abri-la a toda hora.**

**Nada de ligar a TV e sair para dar uma volta pelo prédio. Desligue o aparelho quando não estiver assistindo nada.**

**Se há mais de uma TV na sua casa, só uma delas precisa ficar ligada quando a família toda está vendo o mesmo programa. Além disso, que graça tem assistir sozinho à final do campeonato de futebol?**

**Para que tanta fumaça no banheiro? Se não estiver frio, peça para seus pais regularem o chuveiro na posição Verão.**

**Só abra a torneira quando estiver prontinho para entrar no banho, senão você desperdiça água e energia. E nem pense em cantar no boxe: fique no chuveiro apenas o tempo necessário.**





Redescubra o Brasil com a Caras.  
Toda semana uma viagem emocionante:

**CARAS**  
EM PROL DA EDUCAÇÃO

**FIAT**  
PARA OS JOVENS



Promoção de lançamento: Caras R\$ 4,50 + fascículo R\$ 4,90 +





**Projeto Retrato do Brasil. 500 anos de história, cultura e paisagens de um país que você ainda não descobriu.**

Prepare-se para uma viagem emocionante pelo Brasil. A Caras traz para você uma fita por semana, durante seis semanas, que mostram uma terra exuberante, jovem e cheia de energia.

São onze itinerários que percorrem a cultura, a história e a geografia de um país maravilhoso: o nosso. Colecione.

Você ainda pode participar do Concurso Retrato do Brasil e ganhar um Fiat Brava. E indicar uma escola pública para ganhar a coleção completa e até um Fiat Ducato. Colecione e participe.



Ita de vídeo GRÁTIS = R\$ 9,40 JÁ NAS BANCAS.

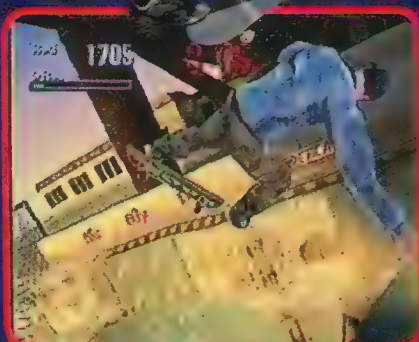
UMA INICIATIVA CULTURAL DA FIAT.





# Radicalize!

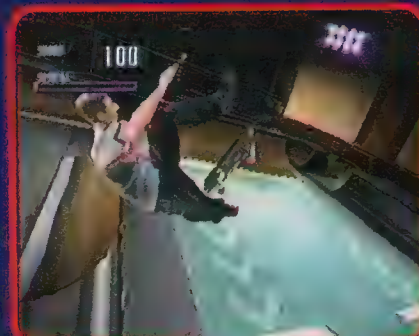
**Para ser fera no skate, treine no videogame.**



Use o botão C↓ para saltar nas rampas, assim você terá mais tempo para executar as manobras.



Para deslizar sobre os canos ou beirais, salte e aperte o botão C↑ quando estiver no ar.



Os movimentos são realistas e as manobras foram criadas com a orientação dos grandes feras do esporte.



O representante brasileiro no jogo é Bob Burnquist.

por cima dos carros na rua e ainda se diverte em parques com rampas e caminhos criados especialmente para a prática do esporte.

Há nove pistas diferentes no jogo e em todas você tem de cumprir alguns objetivos muito especiais.

As tarefas podem ser variadas, como encontrar fitas de vídeo espalhadas por uma das fases ou obter um determinado número de pontos fazendo manobras das mais perigosas.

Só depois de atingir esses objetivos você consegue habilitar novas pistas e pode escolher novas pranchas e personagens para jogar.

## Dica secreta

No Nintendo 64, para fazer as manobras básicas, salte em uma rampa, faça as seqüências de comandos no direcional e aperte o botão C.





# A VIAGEM DE DEXTER

O pequeno cientista dos desenhos animados estréia seu primeiro longa-metragem.

Quando montou seu laboratório, Dexter já sabia que suas invenções poderiam mudar o mundo. E parece que isso aconteceu mesmo! Pelo menos, é o que mostra o primeiro longa-metragem do personagem, que deve estreiar na próxima sexta-feira, dia 12, no canal por assinatura Cartoon Network.

O novo filme chama-se *A Viagem de Dexter*, tem uma hora de duração e vai ao ar em vários horários.

Neste desenho especial, um grupo de robôs viaja no tempo e invade o laboratório de Dexter para destruí-lo e impedir que ele se torne um grande cientista no futuro. Dexter consegue vencê-los

e sua aventura começa quando decide descobrir quem mandou aqueles robôs para sua casa.

Como na série de TV, o personagem tem uma grande dor de cabeça durante todo o filme: a desastrada irmã Dee Dee, que vive atrapalhando as suas experiências.





# O INVENTOR

Esse cara sentado no ombro do Dexter é Genndy Tartakovsky, o criador da série *O Laboratório de Dexter* e também do desenho *Três Garotas Superpoderosas*.

Tartakovsky nasceu em Moscou, na Federação Russa. Aos 7 anos, mudou com a família para os Estados Unidos, onde estudou cinema e animação. Hoje, aos 29 anos, trabalha no Cartoon Network e não pára de pensar em novos personagens e desenhos. A RECREIO telefonou para Tartakovsky e ele contou um pouco da

**RECREIO** • Como você criou o Dexter?

**TARTAKOVSKY** • A irmã do Dexter veio primeiro. Eu precisava fazer a animação de uma garota, então, nasceu a Dee Dee. Depois, criei outros personagens para contracenar com ela. O Dexter nasceu para ser o oposto da irmã. Ela é alta e magra, ele é baixinho e tem o formato de um quadrado.

**RECREIO** • Como foi desenvolvida a série de TV *O Laboratório de Dexter*?

**TARTAKOVSKY** • Uma equipe de 20 pessoas participa de todo o processo. Primeiro eu invento os roteiros e aí desenvolvemos os desenhos. Cada episódio demora uns seis meses para ficar pronto. Mas todos se divertem muito trabalhando.

**RECREIO** • Por que você decidiu fazer um filme com o Dexter?

**TARTAKOVSKY** • Em um longa-metragem dá para desenvolver melhor a história e os personagens. Ainda mais nesse caso, que ele viaja pelo tempo e passa por aventuras no futuro.





# DO LABORATÓRIO



**RECREIO** • Você já ouviu o Dexter falando português?

**TARTAKOVSKY** • Já! Aprovei as vozes do Dexter no mundo todo. A dublagem brasileira é muito boa!

**RECREIO** • Você gostava de ciência quando era criança?

**TARTAKOVSKY** • Eu não era um grande fã de ciências na escola, mas gostava muito de ficção científica.

**RECREIO** • E o que você achava legal fazer?

**TARTAKOVSKY** • Praticar esportes e assistir TV. Meus desenhos favoritos eram *Tom e Jerry*, *Homem-Aranha*, *Os Quatro Fantásticos* e *Superamigos*. Até os 7 anos morei em Moscou, onde não tinha muita coisa para se ver na TV. Mas lembro do desenho com um lobo que eu adorava.

**RECREIO** • Para criar os personagens você ou a sua equipe fazem pesquisas com as crianças?

**TARTAKOVSKY** • Não. Nós trabalhamos com as nossas lembranças da infância. Para me manter atualizado, vejo muitos desenhos, vou ao cinema e leio vários livros.

**RECREIO** • Você gosta de assistir os desenhos que faz?

**TARTAKOVSKY** • Não muito. Eu fico lembrando, em detalhes, como ele foi feito... Prefiro ver desenhos de outras pessoas.

**RECREIO** • Você está trabalhando em algum novo desenho?

**TARTAKOVSKY** • Estou desenvolvendo o *Samurai Jack*, mas ainda não posso falar muito sobre ele.





# Você é

Estas experiências são simples, legais de fazer

## Gelo Espaçoso

VOCÊ VAI  
PRECISAR DE:

- 1 copo
- cubos de gelo



1

Encha o copo com água até a boca e coloque uma pedra de gelo dentro dele. Cuidado para não deixar a água transbordar.



2

Deixe o gelo derreter e veja o que acontece com o nível da água.

**Mais experiências...**

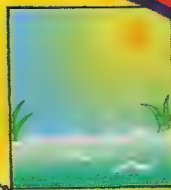
• <http://www.recreionline.com.br>

Achou que a água ia transbordar? Isso não acontece porque a água em estado sólido ocupa mais espaço do que em estado líquido.

## Desenhos Mágicos

VOCÊ VAI  
PRECISAR DE:

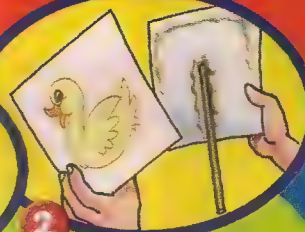
- papel
- lápis de cor
- 1 vareta
- cola



COLA

1

Recorte dois quadrados do mesmo tamanho. No centro de um deles desenhe um pato. No outro, desenhe uma lagoa.



2

Cole os dois quadrados na vareta, de modo que o pato fique virado para um lado e a lagoa para outro.

3

Gire rapidamente a vareta entre as mãos nas duas direções. O patinho vai fazer um passeio no lago!

Quando nossos olhos vêem duas figuras muito rapidamente, uma atrás da outra, eles não são capazes de separá-las e a imagem parece se mover. É por isso que você vê o pato na lagoa. É mais ou menos assim que são feitos os desenhos animados.





# o cientista!

e você pode usar as coisas que tem em casa.

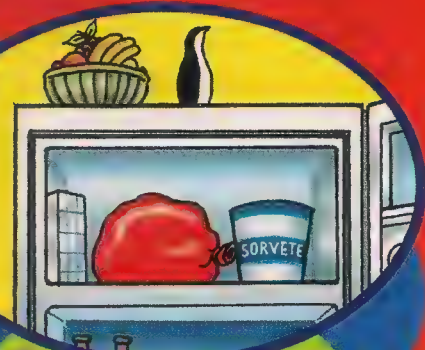
## Balão com frio

VOCÊ VAI  
PRECISAR DE:

- 1 balão de ar



- 1 Encha o balão de ar e coloque-o no congelador.



- 2 Espere pelo menos 15 minutos e retire o balão.

O balão murcha porque o frio do congelador faz com que o ar dentro dele se contraia, ocupando menos espaço. Já no calor, o ar se expande.

## Ovo flutuador

VOCÊ VAI  
PRECISAR DE:

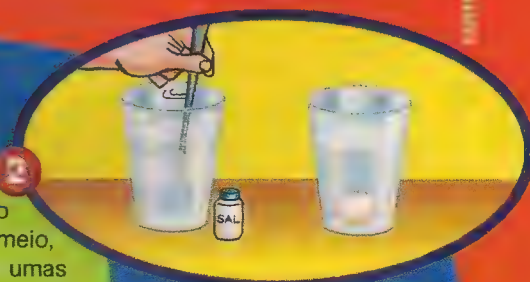
- 2 copos
- sal
- 2 ovos



1

Encha um dos copos, até o meio, com água. Coloque um ovo dentro dele e veja o que acontece.

Agora, encha o outro copo, até o meio, com água. Adicione umas cinco colheres de sopa bem cheias de sal e misture.



2

O ovo afunda na água pura porque ele é mais denso do que ela. Densidade é o peso de uma coisa comparado ao seu volume. Já na água salgada, o ovo flutua porque o sal torna a densidade da água maior do que a do ovo.







# É HORA DE

**Chame sua turma para passear pelos sites de parques de diversões na Internet.**

<http://www.wetnwildsp.com.br/>

O Wet'n Wild é um parque aquático que fica na região de Vinhedo, em São Paulo. Na página há fotos das piscinas, escorregadores e toboaguas gigantes, dicas para quem quer fazer excursões, e brincadeiras, como jogo da memória e dos sete erros. Há um parque com o mesmo nome na Bahia, com um site ainda em desenvolvimento.



<http://betocarrero.zaz.com.br/index.html>

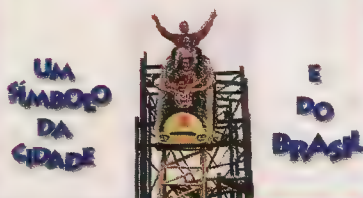


Conheça as atrações do Beto Carrero World, que fica no município de Penha, em Santa Catarina. Faça um passeio virtual da trilha, entre no Bate-papo e na área de Diversão, com desenhos para colorir e papéis de parede bem legais.



<http://www.playcenter.com.br>

**playcenter**  
São Paulo



Quem gosta de brinquedos radicais deve passar no site que mostra o Playcenter de São Paulo e o de Pernambuco. Há fotos de várias atrações, com destaque para as montanhas-russas, como a Boomerang e a Looping Star. Logo na abertura, veja os endereços e preços.





# BRINCAR!

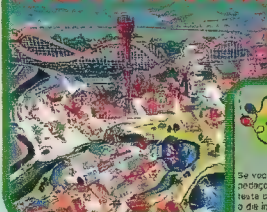
<http://www.uol.com.br/hopihari/>

O parque Hopi Hari, em Vinhedo (SP), é um país imaginário e tem até um idioma oficial, o hopês. Clique em **História e Cultura** para saber mais sobre ele e consulte o item **Regiões** para ver as atrações do lugar. Não perca a seção **Jogos e Surpresas**, com

passatempos legais, games e desenhos para colorir.

Para planejar uma visita real, confira todas as informações.

SON BINI A  
**HOPI HARI**



INFANTASIA

Se você é criança, este é seu tempo de hop. É um teste de coragem, ao fim do dia, o de interir.

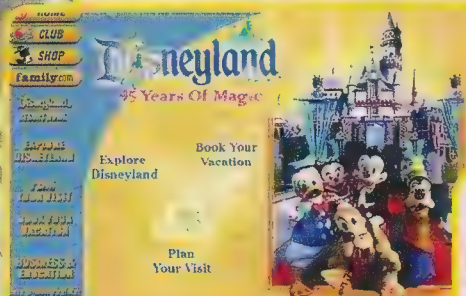
Construída pelos hopês há tempos, pela que seus filhos possam brincar acalorados, infantasia virou uma verdadeira mania.

Até a turma da Vila Esarda não morar aqui você não dança. O passeio de Via Gerança é a loucura para fazer todos rirem.

<http://users.ntr.net/dozier/ideas/themepar.html>

Neste site você encontra os endereços das páginas oficiais dos parques da Disney do mundo inteiro. Vale a pena ver as fotos do site da Disneyland e conhecer o Epcot Center e o Animal Kingdom, na Disney World. Dê uma olhada também na Disneyland Paris, com vídeos mostrando vários brinquedos, jogos e uma área onde você pode contar suas histórias

de viagem. Todas as páginas estão em inglês.



capa dura



fascículo nº1



separadores



R\$ 3,90

Edição de reposição: fascículo nº1 + separadores + capa dura por R\$3,90

Se você ainda não tem a capa dura da coleção "Para Saber Mais", corra até a banca mais próxima.

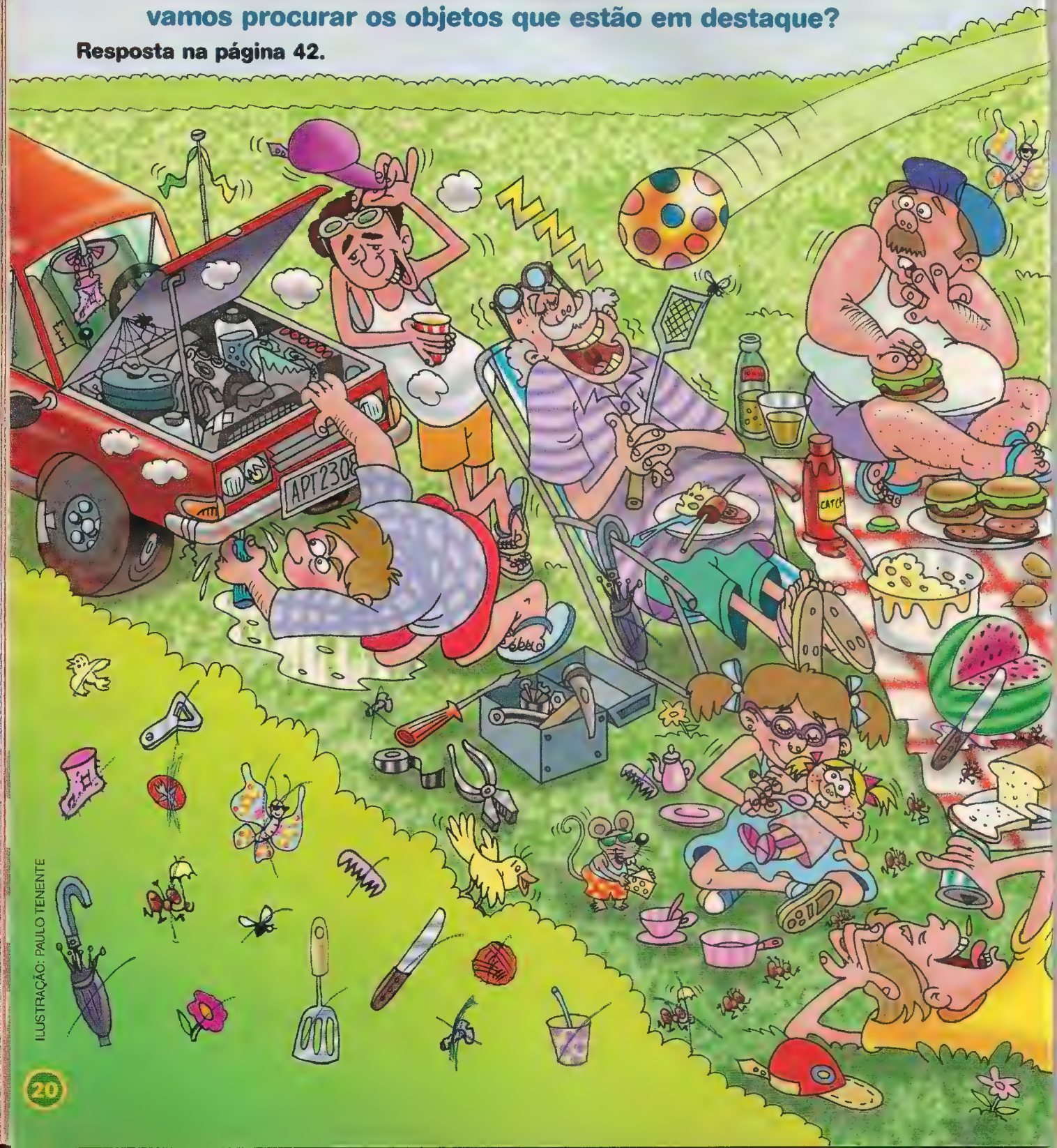




# Cadê?

Para aproveitar o dia de sol, a turma foi fazer um piquenique no parque. Enquanto eles se divertem, vamos procurar os objetos que estão em destaque?

Resposta na página 42.









# NÃO PERCA A P NEM BR



Na semana que vem a Recreio vai e legal. A coleção **PARA SABER MAIS** t novas fichas colecionáveis para você dentro do **TEMPO NA HISTÓRIA** e sa segredos do **PLANETA ÁGUA**. E a col **DE OLHO NO MUNDO** mostra tudo sol **FUTEBOL**. Passe na banca e garanta a Recreio. Você não pode perder nem brincando!

**NOVO LIVRO!**

## FUTEBOL BRASIL

Cem anos atrás, pouca gente no Brasil sabia o que era futebol. Os matches de football, como os jogadores chamavam as partidas, eram disputados por muitos estrangeiros e um punhado de brasileiros. Um século depois, o Brasil virou o "país de chuteiras" e transformou-se em referência para o mundo.



**O "Pai" do Toco**  
Charles Miller foi quem trouxe o futebol para o Brasil. Paulista, filho de imigrantes ingleses, Miller desembarcou no porto de Santos em 1894, após morar e estudar durante dez anos na Inglaterra. Na bagagem, ele trouxe duas bolas de osso, um livro de regras e alguns jogos de uniformes. Como ninguém sabia de que se tratava, tudo aquilo causou estranhice e curiosidade.

O futebol não tinha nada de popular. Só gente com dinheiro jogava, porque o material era importado e custava caro. O primeiro jogo aconteceu em abril de 1894, no bairro do Brás, em São Paulo, entre as equipes do São Paulo Railway, time de Charles Miller, e do Gas Company. O Railway venceu por 4 a 2.

**PRIMEIROS CLUBES**  
Os "grandes" times brasileiros surgiram no início do século XX: Fluminense (1902), Grêmio (1903), Corinthians (1910) e Palestra Itália (1914), só para citar alguns exemplos. A popularização do esporte veio na mesma época, quando os campos de futebol foram abertos às camadas mais pobres da população.



**DO ESTÁDIO DO PACAEMBU**

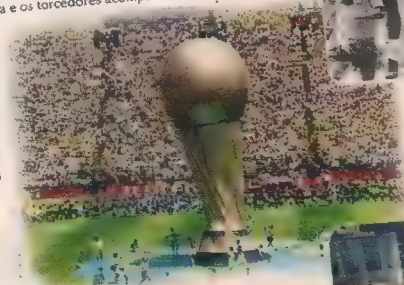
**MELHORE DO MUNDO**  
Assim como a seleção nacional, os times brasileiros conquistaram o mundo. Primeiro, o Santos de Pelé, na década de 1960, foi a voz de Flamengo (1981) e Grêmio (1983) conquistaram o Mundial. O São Paulo foi campeão do mundo duas vezes, em 1992 e 1993. A mais recente conquista internacional foi do Corinthians. Em janeiro de 2004, ganhou o Campeonato Mundial Interclubes, organizado pela Fifa e disputado no Brasil.

## PAIXÃO MUNDIAL

Quando o futebol começou no Brasil, há pouco mais de 100 anos, não havia muitos praticantes. Não existiam estádios como os de hoje e muito menos divulgação pela imprensa. Os atletas jogavam por amor à camisa e os torcedores acompanhavam

podiam.

Os torcedores eram muito poucos. O futebol não tinha a mesma importância que tem hoje. A imprensa não dava a devida atenção para o esporte. No século XXI, o futebol é o esporte mais popular do mundo.



**ERA DO RÁDIO**  
Já imaginou se a Seleção Brasileira estivesse jogando a final da Copa do Mundo e você não pudesse acompanhar o jogo? Pois era assim que acontecia antigamente. A mania das pessoas só ficou assim que aconteceu no dia seguinte, pelos rádios. Foi a partir da Copa de 1938, com a popularização do rádio, que os torcedores puderam, pelo menos, ouvir os jogos da Seleção. O aparelho era de madeira e a transmissão, cheia de ruídos. Ainda assim, o rádio conseguiu mobilizar os brasileiros em torno desse esporte.



Atualmente, é cada vez mais fácil acompanhar o futebol. Jornais, revistas, rádio e televisão dão grande destaque a esse esporte. É possível saber as novidades do mundo das partidas ou buscar informações sobre jogadores. Os meios de comunicação

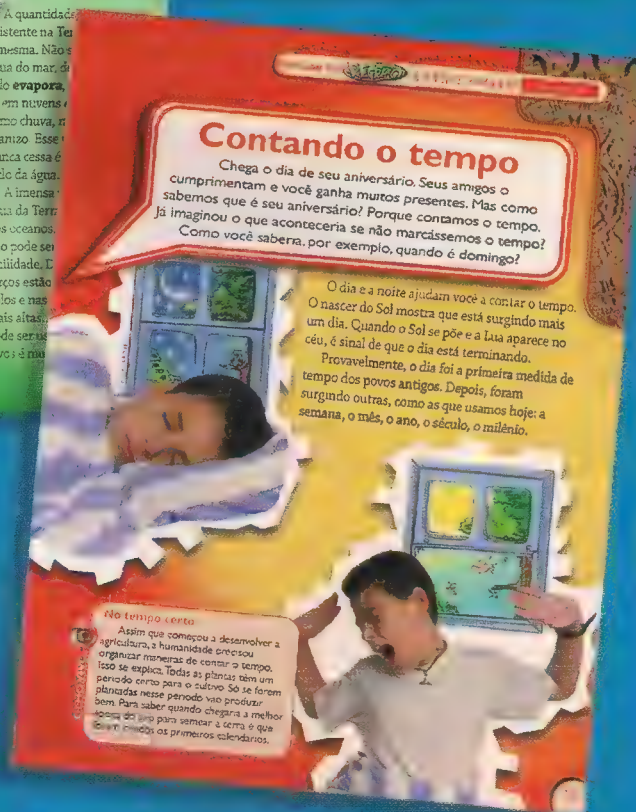
# Quer saber?



# PRÓXIMA RECREIO LANÇANDO!

tar muito  
az duas  
icar por  
er os  
ção  
e o  
sua

**NOVAS  
FICHAS  
COLECIONÁVEIS!**



**Confira os 10 primeiros títulos da coleção DE OLHO NO MUNDO:**

- 1 - Mata Atlântica
- 2 - Índios do Brasil
- 3 - Descobrimento
- 4 - Tiradentes
- 5 - Pantanal
- 6 - Corpo Humano
- 7 - A Força da Natureza
- 8 - Futebol
- 9 - Invenções
- 10 - Amazônia

**Se você perdeu alguma edição, ligue para (0xx11) 3990-2200 e compre os números atrasados.**

## Colecione!

# RECREIO

[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)



**Abril**



# SEGURE

Vem muuuito  
vento por aí!  
Entenda  
como  
ocorrem  
os furacões  
e saiba o  
que eles  
são capazes  
de fazer.

Imagine um vento forte  
que levante nuvens de poeira  
e faça as plantas balançarem.  
Pense nele se tornando ainda  
mais rápido, partindo as  
árvores ao meio e arrancando  
os telhados das casas.  
Isso ainda não é suficiente  
para se ter idéia da força de  
um furacão.

Não é exagero.  
Os furacões, também  
chamados de tufões, são  
ventos muito rápidos e  
violentos, que podem chegar  
a 250 quilômetros por  
hora. É mais ou menos  
a velocidade média de  
um carro de Fórmula 1.

Um furacão se forma  
quando uma corrente de ar  
quente se choca com uma  
corrente de ar frio. O ar  
quente, mais leve, vai para  
cima e o ar frio desce.

Essa movimentação cria  
um cone de vento. Quanto  
mais ar quente sobe,  
maior é a velocidade  
de rotação do  
redemoinho.





# FIRME!

## OS TORNADOS

Um outro tipo de redemoinho de vento são os tornados, que se formam longe do mar, podem ocorrer em qualquer lugar do mundo e também são muito violentos e perigosos.

Eles não duram mais de 30 minutos, mas sua velocidade pode passar de 500 quilômetros por hora. Um dos países mais atingidos por esses ventos são os Estados Unidos.

Eles são tão fortes que, uma vez, no Estado do Mississippi, um tornado

carregou uma geladeira por quase dois quilômetros!

Os meteorologistas tentam prever esses tipos de fenômenos e medir sua intensidade, mas nem sempre conseguem, até porque alguns aparelhos não resistem a tanto vento.

### Mais furacões...

• <http://www.recreionline.com.br>

• <http://tempo.weather.com/hurricane/definitions.html>

• [http://www.iag.usp.br/siae97/meteo/met\\_fura.htm](http://www.iag.usp.br/siae97/meteo/met_fura.htm)

• <http://www.nhc.noaa.gov/>  
(em inglês)

E mais forte é o furacão!

Os tufões se formam sobre os oceanos e podem se deslocar rapidamente em direção aos continentes.

No início parece apenas uma tempestade, mas depois eles ganham força e chegam a demorar até um dia inteiro para se acalmar. Enquanto isso, levam tudo que encontram pela frente.





## VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- 1 arruela de plástico
- fita adesiva
- água

Com esta experiência você vai fazer um redemoinho. O movimento de rotação da água nas garrafas é parecido com o do ar dentro dos furacões e tornados.



**1** Lave bem as duas garrafas e encha uma delas com dois terços de água.



**2** Encaixe a arruela direitinho para que depois a água passe sem encostar no gargalo.



**3** Junte os dois gargalos e prenda a garrafa vazia sobre a outra com fita adesiva. Em seguida, vire-as e deixe a cheia para cima.



**4** Segure as garrafas com as duas mãos e faça movimentos circulares. Quando a água passa de uma para outra, forma um redemoinho.



## FIGURAS DIRETAS

Escreva o nome de cada esporte na letra indicada pela seta, conforme o exemplo.



F  
U  
S  
K  
E  
R  
O  
A  
B  
F  
L  
T  
O  
F  
L



P  
A  
T  
I  
N  
S



B  
I  
T  
H  
A  
K  
E  
S  
E  
N  
I  
S  
E  
T  
E



# KERO SHAKE

AZUL PUBLICIDADE

## Para agitar e brincar



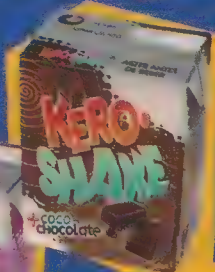
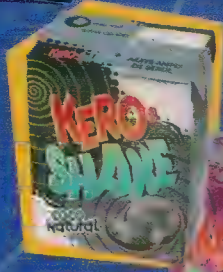
Figuras Diretas: Skate, Futebol, Surf, Vôlei, Patins, Hóquei, Basquete, Tênis.

## JOGO DOS 7 ERROS

São **SETE** as diferenças entre os dois desenhos. Vamos encontrá-las?



Cremoso, feito de puro leite de coco, direto da polpa da fruta. Você só escolhe o sabor: coco, chocolate ou morango.



[www.kerococo.com.br](http://www.kerococo.com.br)

Jogo dos Sete Erros: canudinho Kero-Shake da menina, presilhas do cabelo, pulseiras, bonê, caixinha de Kero-Shake do menino, roda do skate, cadarço do patins.



## Descubra se você é fissurado em TV.

**1** Quando chega da escola, a primeira coisa que faz é:

- ☐ **A** • Brincar.
- ☐ **B** • Fazer a lição de casa.
- ☒ **C** • Sentar na frente da TV e esquecer do mundo.

**2** Qual é a novela que conta as aventuras de várias crianças em um orfanato?

- ☐ **A** • Chiquitas.
- ☒ **B** • Chiquititas.
- ☐ **C** • Chocolitas.

**3** Quem são os três irmãos da família Simpson?

- ☒ **A** • Bart, Lisa e Maggie.
- ☐ **B** • Burt, Laura e Margie.
- ☐ **C** • Bob, Lana e Marcia.

**4** A Vaca e o Frango são:

- ☐ **A** • Primos.
- ☐ **B** • Vizinhos.
- ☒ **C** • Irmãos.

**5** Se alguém tem dúvida sobre o nome de um programa de TV, você:

- ☐ **A** • Responde rapidamente.
- ☐ **B** • Fica pensando para tentar se lembrar.
- ☒ **C** • Raramente sabe a resposta.

**6** As aventuras de Shirley Holmes contam histórias da sobrinha de um detetive famoso. Qual o nome dele?

- ☐ **A** • Sancho Holmes.
- ☒ **B** • Sherlock Holmes.
- ☐ **C** • Sidney Holmes.

**7** Os dois personagens que aparecem no Rei Leão e vão ganhar seu próprio desenho são:

- ☐ **A** • Simba e Pimpão.
- ☒ **B** • Timão e Pumba.
- ☐ **C** • Teco e Bumba.

**8** Quando viaja para um lugar onde não tem televisão, você:

- ☒ **A** • Nem liga e encontra várias coisas legais para fazer.
- ☐ **B** • Lembra que não vai poder ver TV à noite.
- ☐ **C** • Fica mal-humorado e só pensa na hora de voltar para casa.



**9** Sua diversão favorita nos finais de semana é:

- ☐ **A** • Sair com a família ou com os amigos.
- ☒ **B** • Curtir a programação da TV.
- ☐ **C** • Brincar com os colegas.

**10** Quantas horas por dia você assiste TV?

- ☐ **A** • Até duas horas.
- ☐ **B** • De 2 a 4 horas.
- ☐ **C** • Mais de 4 horas.



# TELEMANÍACO?



ILUSTRAÇÃO: ALEX B.

Some seus pontos  
para saber o  
resultado do teste

1-	•1	•2	•3	<input type="checkbox"/>
2-	•0	•1	•0	<input type="checkbox"/>
3-	•1	•0	•0	<input type="checkbox"/>
4-	•0	•0	•1	<input type="checkbox"/>
5-	•3	•2	•1	<input type="checkbox"/>
6-	•0	•1	•0	<input type="checkbox"/>
7-	•0	•1	•0	<input type="checkbox"/>
8-	•1	•2	•3	<input type="checkbox"/>
9-	•2	•3	•1	<input type="checkbox"/>
10-	•1	•2	•3	<input type="checkbox"/>
Total				<input type="checkbox"/>

## Veja se você é um telemaniaco!

### De 5 a 6 pontos

TV não é mesmo o seu forte. É legal saber se divertir de outras maneiras, mas não esqueça que a televisão também é uma fonte de informação. Às vezes é gostoso parar um pouquinho e assistir a um programa divertido ou desenho.

### De 9 a 14 pontos

Parece que você equilibra bem o tempo que gasta com TV e com outras atividades. Consegue curtir o seu desenho animado favorito sem esquecer que passear, brincar e conhecer gente nova também são coisas muito legais de fazer.

### De 15 a 20 pontos

Você é realmente um telemaniaco! É legal saber o que acontece na telinha, mas seria melhor deixar a televisão um pouco de lado e aproveitar as horas livres para fazer outras coisas. Reserve um tempo para brincar, ler, praticar esportes ou simplesmente papear com a turma.



**Não fique triste que  
a sua revista está no fim.  
Tem muito mais  
Recreio na Internet.**

Mais dicas legais de TV, cinema e livros.

Novos jogos: torre-de-hanói, ponto a ponto, resta um.  
E mais: batalha-naval, jogo-da-velha e memória.

Curiosidades, surpresas, notícias e diversão para  
todo mundo.

Mande sua piada e deixe seu recado.



**[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)**

Recreio. Toda quinta nas bancas.  
Todo dia no seu computador.

**RECREIO ONLINE**

**Quer saber? Divirta-se.**



# CHUCKIE, O ALIEN





VOCÊ VIU A CAMISETA DO ALIEN?

EU VI. ELA É IGUALZINHA A DO CHUCKIE!



VOCÊ ACHA QUE...

TALVEZ! QUEM PODE SABER?



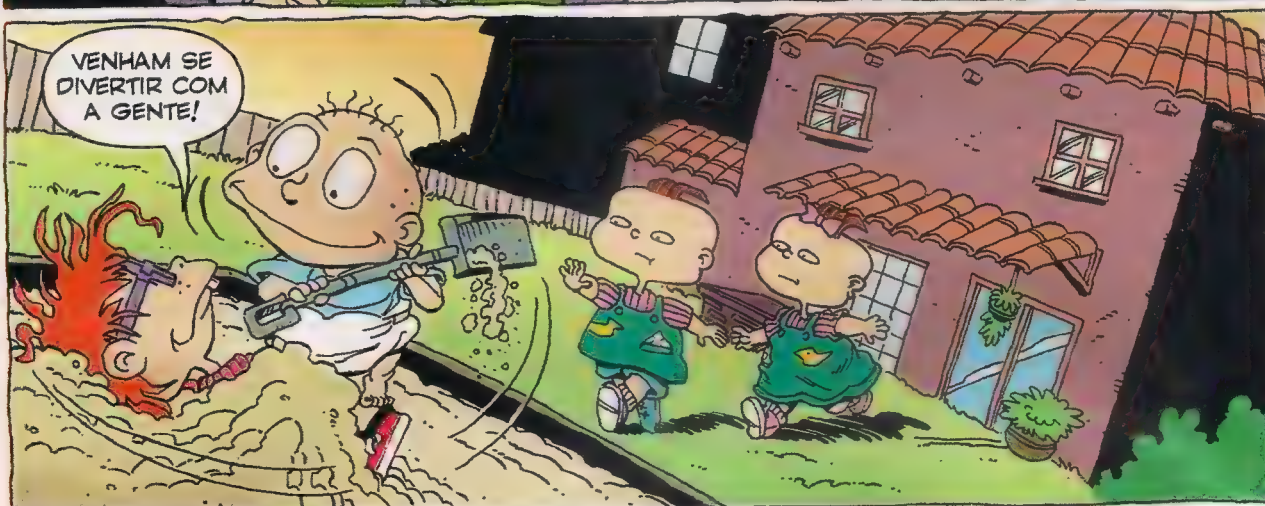
NÃO ESQUEÇAM: HÁ TRÊS MANEIRAS DE SE IDENTIFICAR UM ALIEN: ELES DETESTAM PALHAÇOS, TÊM OLHOS MINÚSCULOS E...

USAM UMA ESPÉCIE DE ANEL ESQUISITO NO PESCOÇO!



VEM LIL! TEMOS QUE SALVAR O TOMMY!

VENHAM SE DIVERTIR COM A GENTE!

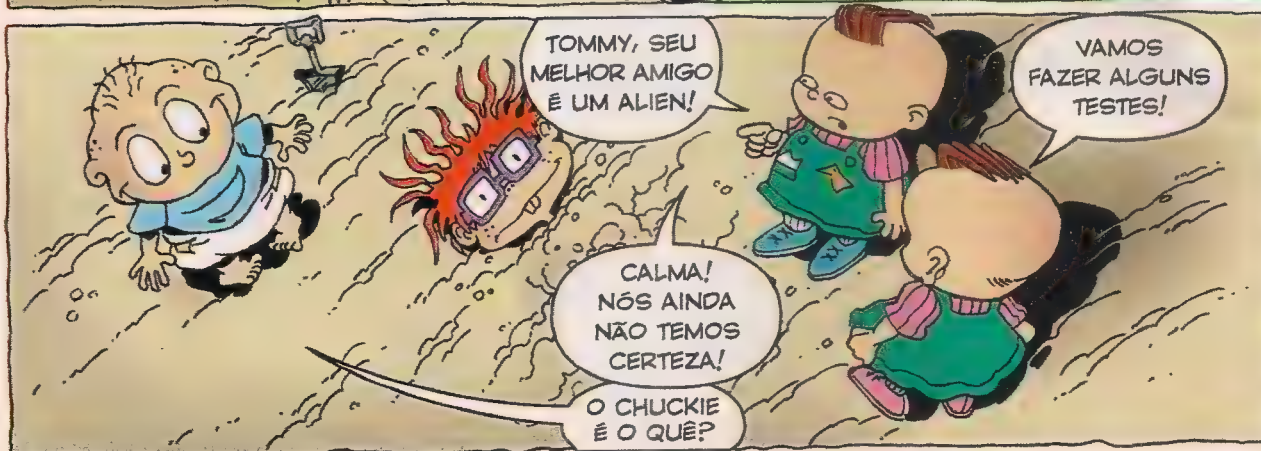


TOMMY, SEU MELHOR AMIGO É UM ALIEN!

VAMOS FAZER ALGUNS TESTES!

CALMA! NÓS AINDA NÃO TEMOS CERTEZA!

O CHUCKIE É O QUÊ?











AH, NÃO! OLHEM O PESCOÇO DELE!

O QUE TEM?



VEJAM! ESSE ANEL ESTRANHO EM VOLTA DO PESCOÇO DO CHUCKIE PROVA, SEM DÚVIDA NENHUMA, QUE ELE É UM ALIEN!

ISSO MESMO! ATÉ O VOVÔ TOMMY SABE DISSO!



BUÁÁÁÁ! EU NÃO QUERO SER UM ALIEN!

ORA, NÃO TEM PROBLEMA. DESDE QUE OS OUTROS NÃO VENHAM BUSCAR VOCÊ.



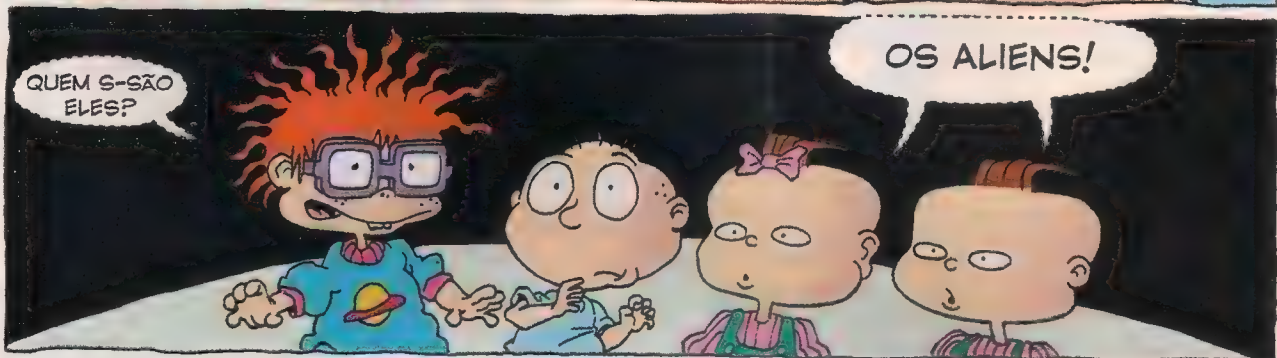
AH, NÃO!  
AH, NÃO!



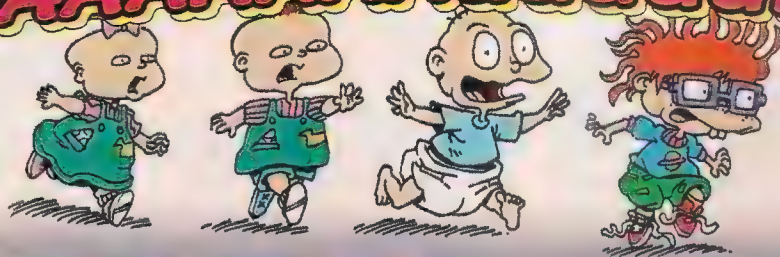
AAAAIIII!

ESPERE.  
VOLTE AQUI,  
CHUCKIE!

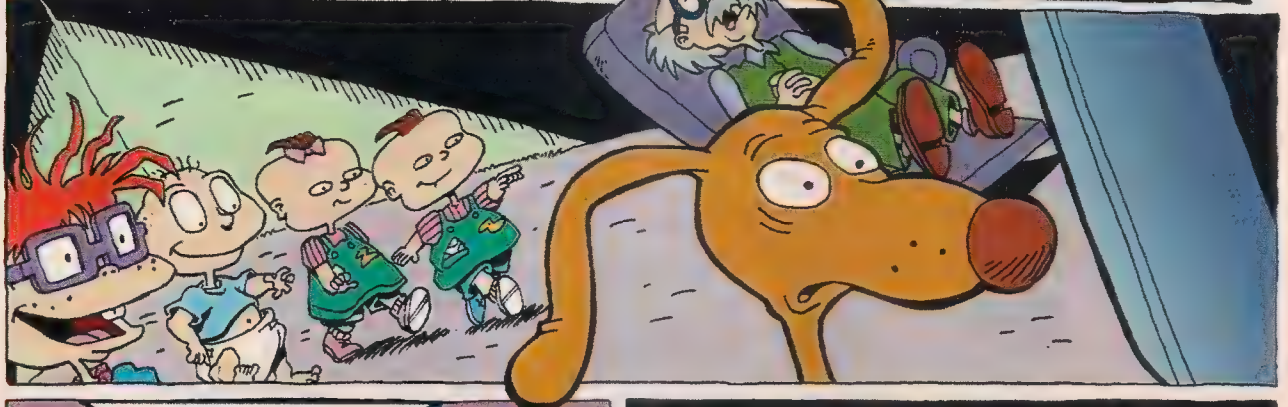




**AAAAAAAAAGGGGGHHH!!!!**





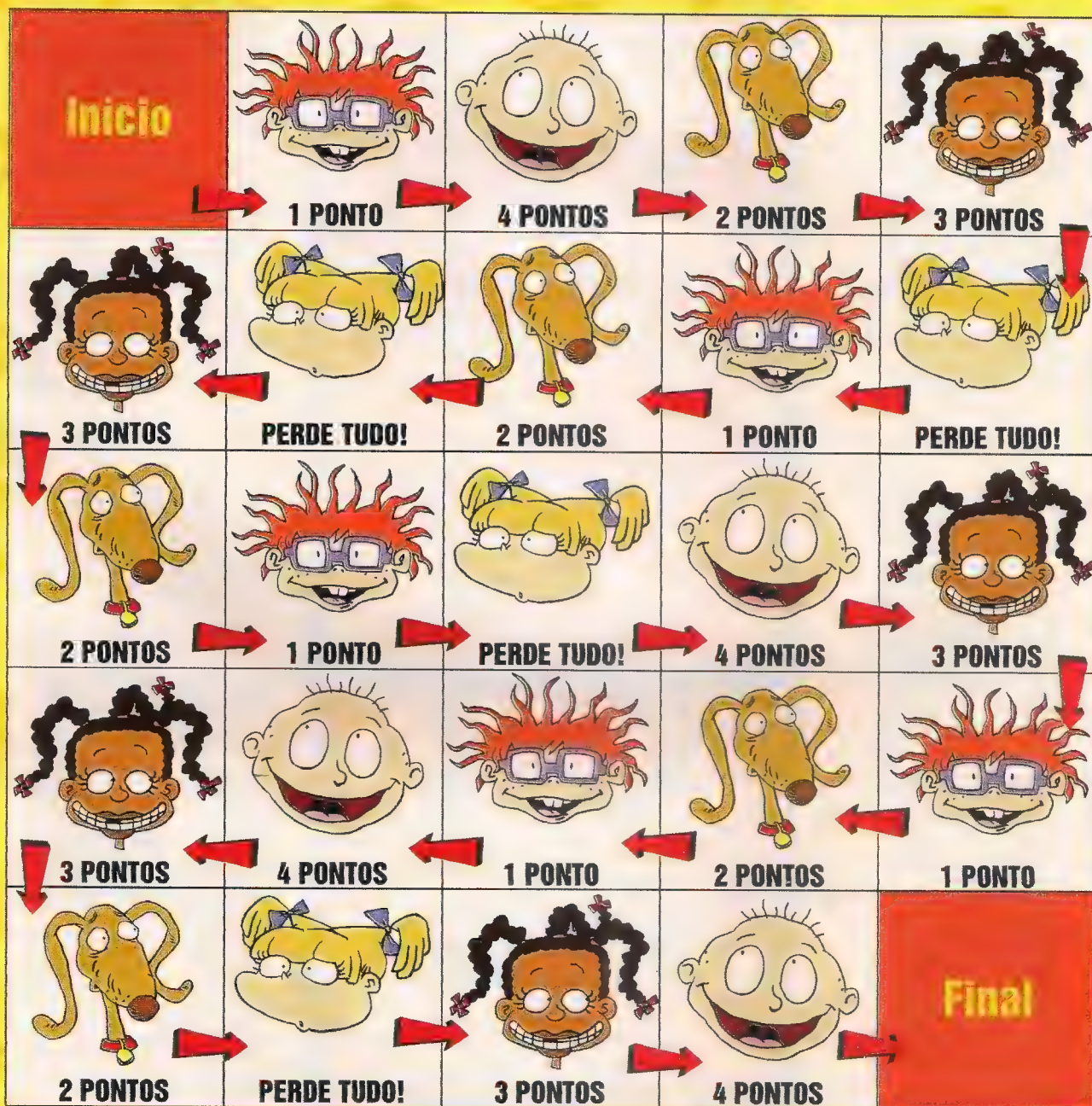


FIM



# Vamos apostar uma corrida?

Chame um ou dois amigos para brincar e separe um botão de cor diferente para cada um. Pegue também uma moeda, um lápis e um pedaço de papel. Coloquem os botões no quadrado do início e definam quem vai começar. O escolhido joga a moeda. Se sair cara, ele anda uma casa. Se sair coroa, anda duas casas. Depois, é a vez dos outros jogadores. Vá anotando os pontos de cada um a cada jogada. Vence quem tiver mais pontos no final.





**Fundador**  
**VICTOR CIVITA**  
(1907 - 1990)

**PRESIDENTE E EDITOR:** Roberto Civita  
**VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL:** Thomaz Souto Corrêa  
**VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO:** Luiz Gabriel Rico  
**VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE:** Gilberto Fischel

**DIRETOR DE PUBLICIDADE:** Celso Marche  
**DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO EDITORIAL:** Celso Nucci Filho  
**SECRETÁRIO EDITORIAL:** Eugênio Bucci  
**DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS:** Henri Kobata  
**DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS:** Marcel Caig  
**PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO:** Maurício Dabul



**DIRETOR-SUPERINTENDENTE:** Andrés Bruzzone

**REDATORA-CHEFE:** Giseline Carvalho

**DIRETORA DE ARTE:** Maria do Carmo Tyla

**EDITORIA ESPECIAL:** Mariana Scalzo

**EDITORIA:** Mônica Pina

**REPÓRTERES:** Cristiane Yamazato, Mariana Weber

**DIAGRAMADORES:** Luciana Giansesi, Priscila Afonso  
e Renato L. Silva

**COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:** Cristiane de Oliveira  
Pereira, Ronny Marinoto, Paulo Roberto  
Pompêo (revisão)

**CONSULTORAS PEDAGÓGICAS:** Marta Wolak Grosbaun,  
Lidia Izcson de Carvalho

#### APOIO EDITORIAL

**DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO:** Susana Camargo; **ABRIL PRESS:**  
José Carlos Augusto; **NOVA YORK:** Grace de Souza;  
**PARIS:** Pedro de Souza; **RIO DE JANEIRO:** Débora Chaves

#### COMERCIAL

**GERENTE DE PRODUTO:** Patrícia L. Joly  
**GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS:** Marcos C. Agueda

**GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS:** Eliseu Urban

**DIRETORA DE PUBLICIDADE:** Mariane Ortiz  
**GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO:** Fabiani Garbatti Ratto  
**EXECUTIVAS DE CONTAS:** Leticia Di Lallo, Sandra Mara  
Moskovich, Susana Vieira Silva  
**COORDENADORA:** Juliana de Moura

**DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:**

Lidia Colavitti

**DIRETOR DE VENDAS:** William Pereira

**DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA:** Luiz Edgar P. Tostes  
**DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL:** Jacques Ricardo  
**REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO:** Rogério Ponce de Leon



**PRESIDENTE E EDITOR:** Roberto Civita  
**GABINETE DA PRESIDÊNCIA:** José Augusto Pinto Moreira,  
Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

**PRESIDENTE EXECUTIVO:** Ophir Toledo

**VICE-PRESIDENTES:** Geraldo Nogueira de Aguiar,  
Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,  
Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)

# Piadinhas

**Como se faz para passar  
um elefante por debaixo  
da porta?**

**Coloca-se o elefante dentro  
de um envelope.**

**E se mesmo assim ele  
não passar?**

**É só tirar o selo.**

**Marcelo Barbosa, 10 anos  
Ribeirão Preto - SP**

**O que está acima de nós?**

**O acenta agudo.**

**Galmei Nogueira, 8 anos  
Nilópolis - RJ**

**O que é que quanto mais  
se tira mais se tem.**

**Fotografia.**

**O que é que tem casca, mas  
não é fruta, tem miolo,  
mas não pensa?**

**É o pão.**

**Laís Maciel de Rocha, 8 anos  
Lorena - SP**

**O que o tomate foi fazer  
no banco?**

**Tirar um extrato.**

**Bruna Fernanda L. Amaral  
Goiânia - GO**

**Visite o nosso site  
[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)**

**Entre em contato  
com a gente**

**Atendimento ao leitor  
Tel.: (0XX11) 3037-4447  
Fax: (0XX11) 3037-4468**

**E-mail**

**[recreio@abril.com.br](mailto:recreio@abril.com.br)**

**Para anunciar**

**(0XX11) 3037-4074**

**[www.publiabril.com.br](http://www.publiabril.com.br)**

#### Em São Paulo:

**Redação e Correspondência:** av. Nações Unidas, 7221, 8º andar,  
Pinheiros. CEP 05425-902. fax: (0XX11) 3037-4468.  
**Atendimento ao Leitor:** tel.: (0XX11) 3037-4447.

#### Escritórios no Brasil

**Belo Horizonte:** av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo.  
CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo. tel.: (31) 282-0630.  
fax: (31) 282-8003

**Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha. CEP 89036-150, M.  
Marchi Representações. tel.: (47) 329-3820. telefax: (47) 329-6191

**Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and.,  
sl 1408, CEP 70710-002, Solange Tavares. tel.: (61) 315-7575.  
fax: (61) 315-7558

**Campanas:** r. Conceição, 233, 26º and., conj. 2613/2614,  
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações.  
tel.: (19) 233-7175. telefax: (19) 232-7975

**Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP  
80530-000, Madene Hadid. tel.: (41) 352-2426. fax: (41) 252-7110

**Florianópolis:** r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107,  
Com. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade.  
tel.: (48) 232-1617. telefax: (48) 232-1782

**Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 -  
Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres.  
e Com. Ltda. telefax: (85) 264-3939

**Goiânia:** r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle  
West Repres. Ltda. tel.: (62) 215-3274. telefax: (62) 215-5158

**Londrina:** r. Manoel Barbosa da Fonseca Pº, 500 - Jd. San Fernando,  
CEP 86040-550, Best Seller Repres. Com. telefax: (43) 325-9649

**Porto Alegre:** r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007,  
Ana Lúcia R. Figueira. tel.: (51) 211-6744. fax: (51) 211-6908

**Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP  
50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda. telefax: (81) 424-3210

**Ribeirão Preto:** r. João Penadeiro, 190, CEP 14025-010, Intermedia  
Repres. e Publ. S/C Ltda. tel.: (16) 635-9630. fax: (16) 635-9233

**Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Buhiani, 615/1401 - Lagoa,  
CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon. tel./fax: (21) 513-2348

**Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço  
Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ  
e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996

**Vitória:** av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409,  
Ed. Espaço Um, Bento Pereira, CEP 29052-120, DU Arte  
Propag. e Marketing Ltda. tel.: (27) 325-3329. fax: (27) 325-0487

#### Escritórios no Exterior

**Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New  
York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax:  
(001212) 983-0972, e-mail: [abril@wlns.com](mailto:abril@wlns.com)

**Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris. tel.: (00331) 42.66.31.18.  
fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: [abrilparis@wanadoo.fr](mailto:abrilparis@wanadoo.fr)

**Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:**  
Abril-Control-Jornal-Editoria, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795  
Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700. fax: (003511)  
416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora  
de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linho, 2710  
Sintra, tel.: (003511) 924-9940. fax: (003511) 924-0429

#### PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

##### INTERESSE GERAL

VEJA • ALMANAQUE ABRIL  
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME  
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

ECONOMIA E NEGÓCIOS  
EXAME • VOCÊ S.A.

AUTOMOBILISMO E TURISMO  
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS  
VIAGEM E TURISMO • TERRA

##### ESPORTES

PLACAR

##### MASCULINAS

PLAYBOY • VIP EXAME

##### FEMININAS

CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM  
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHÔ • BOA FORMA  
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

##### DECORAÇÃO E ARQUITETURA

CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO  
BONS FLUIDOS EM CASA

##### ENTERTENIMENTO

CONTIGO • SHOW BIZZ • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

**RECREIO** (ISSN 15177467) ano 1 / nº 8 é uma publicação semanal da  
Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento  
ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar - Freguesia do  
Ó - CEP 02909-900 - São Paulo - SP. tel.: (011) 3990-2112; demais  
localidades: tel.: (0800-552112). Ao fazer sua assinatura, exija a creden-  
cial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril  
S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a  
interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso  
tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda  
corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem en-  
tregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legal-  
mente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente in-  
cluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a em-  
presas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus  
produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte  
desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assi-  
nante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central  
de Atendimento, de 2º e 6º das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200,  
fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: [abril.ea@abril.com.br](mailto:abril.ea@abril.com.br) ou pela  
Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 05400-000, Diners, American Ex-  
press e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas opera-  
cionais. Solicite também através de seu jornalista ao preço da última  
edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.



Resposta na página 42.





**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**

Av. das Nações Unidas,  
7221- 8º andar  
São Paulo - SP  
CEP 05425-902

**E-mail:**

**recreio@abril.com.br**

*Gosto muito de ler,  
principalmente agora que  
chegou a RECREIO. Adoro  
os passatempos e testes e  
faço todas as experiências.*

*Fabiana Barrato, 10 anos  
Campinas - SP*

*Este é o  
Derick Rodrigues  
Pinto, que fez sua  
primeira pescaria em  
Parapetírema, SP*



**A Alana C. Rabello  
adora a natureza.  
São Paulo - SP**

*Este é o Pokémon Prite,  
inventado pelo Alex da  
Cunha Oliveira, de 10  
anos, que mora no  
Rio de Janeiro, RJ*



*Gostei muito dos livros e  
da revista e queria que em  
todas viessem testes. Eu  
tentei fazer o Pikachu de  
papel e o primeiro ficou  
horrível, mas agora já sei  
fazer sem olhar na revista,  
porque treinei bastante.*

**Helenice Victorina, 10 anos  
São Jose - SC**



**Rafael Marques de  
Jesus, de 11 anos,  
fez um palhaço. Ele  
é de Santos, SP.**



**"Esta é a minha  
cachorrinha Gabi!"  
Henrique B. Urban,  
6 anos  
São Paulo - SP**



**O Janse R. Feres tem  
12 anos, adora Dragon  
Ball e também é fã da  
RECREIO.  
Rio de Janeiro - RJ**

*Gostei da entrevista com  
o Fernando Scherer (eu  
adoro nadar!) e também  
da parte dos bichos com  
os tigres e os sapos.*

**Túlio L. do Amaral, 9 anos  
Brasília - DF**





**Maria F. Afonso, 8 anos**  
**Santo André - SP**



**A joaninha foi  
desenhada pela  
Caroline Okuma,  
de São Paulo, SP**

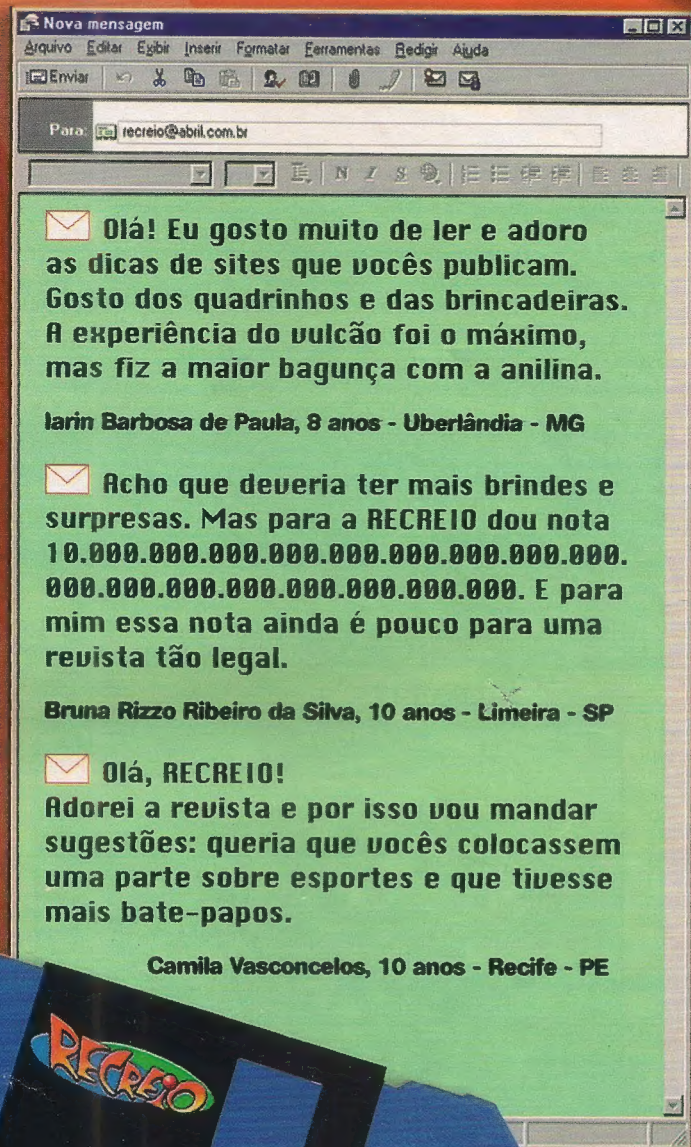
**Estou adorando a revista e a minha mochila. Gostei da seção *Era uma vez*, principalmente da história da *Roupa Nova do Rei*.**

**Ingrid Lima Aviz, Belém - PA**

**Luana Bueno Peris, de 5 anos, mora em São Paulo (SP) e escolheu sua melhor foto para mandar para RECREIO.**



A Maurienne A. Pereira, de 12 anos, mora em São Luís (MA) e está "doente" pela RECREIO.







## O que é isto?

Não é um bicho, veio da China  
e é muito gostoso.

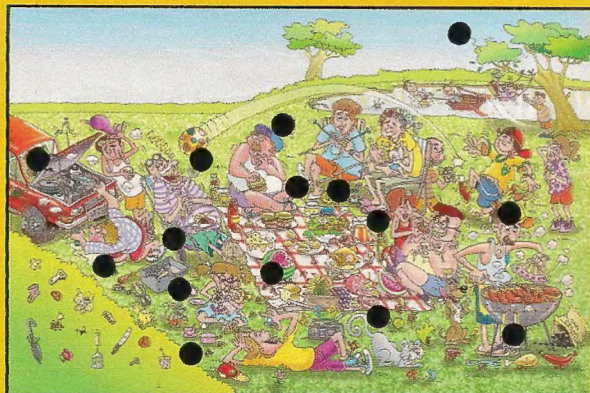


EDUARDO POZELLA

Resposta: kiwi

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21

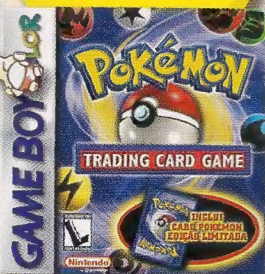


Página 39





# NENHUM MESTRE POKÉMON PODE FICAR SEM ESTE GAME!



GAME BOY 3x R\$ 33,00

- Versão em vídeo game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

TRANSPARENTE



GAME BOY  
COLOR

3x R\$ 99,67  
OU EM 10x  
R\$ 35,95

TEAL KIWI

POKÉMON  
AMARELO



3x R\$ 33,00

POKÉMON  
VERMELHO



3x R\$ 33,00

MISSÃO:  
IMPOSSÍVEL  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

POKÉMON  
PINBALL  
INCLUI FUNÇÃO RUMBLE



3x R\$ 36,33

BIONIC  
COMMANDO  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

FIFA 2000



3x R\$ 33,00

RIDGE RACER 64



3x R\$ 56,33

POKÉMON SNAP



3x R\$ 56,33

JET FORCE  
GEMINI



3x R\$ 56,33

TARZAN



3x R\$ 56,33

POKÉMON  
STADIUM



3x R\$ 66,33

DONKEY  
KONG 64



3x R\$ 73,00

RAYMAN 2



3x R\$ 56,33

TOY STORY 2



3x R\$ 56,33

MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

ALL STAR  
TENNIS 99



3x R\$ 49,67

COMMAND  
& CONQUER



3x R\$ 43,00

SHADOW MAN



3x R\$ 49,67



ANIS

KIWI

JABUTICABA

**NINTENDO 64** 3x R\$ 183,00  
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA OU EM 10x R\$ 66,01



TANGERINA

CEREJA

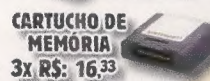
UVA



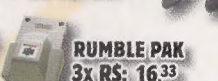
CARTUCHO DE  
EXPANSÃO  
3x R\$ 26,33



CONTROLLER N64  
CÓRDE: AMARELO, AZUL, CINZA,  
PRETO, VERDE E VERMELHO.  
3x R\$ 23,00



CARTUCHO DE  
MEMÓRIA  
3x R\$ 16,33



RUMBLE PAK  
3x R\$ 16,33



**Nintendo**  
by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
NR04Z



# Novo Surpresa Bichos.

Seja esperto para agarrar o seu.



Você vai caçar uma fera diferente em cada embalagem. Surpresa Bichos é uma gostosura de chocolate e vem em três sabores deliciosos: morango, baunilha e tutti-frutti. Seja esperto e não deixe o seu bichinho escapar.

Novo Surpresa Bichos. O bicho é a surpresa.



**Nestlé**

[www.surpresa.com.br/bichos](http://www.surpresa.com.br/bichos)

A paixão pelo chocolate.